

ENCHANTED

En el año 1522 había un mago muy enrollado, DARLING, con una mente abierta a todo avance y progreso.

Era moderno como tú, y se lo pasaba pipa con sus manuscritos, sin molestar a nadie. Un día descubrió en un gordo libraco que el planeta Tierra sería destruido en el siglo XXI a causa del maleficio del malvado WILL-CHUNGUS, siempre hay alguien dispuesto a recordar.

DARLING hace una invocación a las fuerzas galácticas y se dispone a viajar en su NAVE-BOLA. Fatídica suerte correrá nuestro amigo, pues el malvado WILLCHUNGUS está al acecho.

Mediante las artes del encantamiento consigue trasladar la NAVE-BOLA al interior de un PINBALL; si, las maquinitas que tanto nos gustan y divierten.

Ha llegado el momento de intervenir. Nosotros somos terrícolas y, por solidaridad, ayudaremos al mago en aprietos.

COMO SUPERAR LAS NUEVE PRUEBAS

Cuando superes una prueba se abrirá el agujero tapado y te permitirá acceder a un nivel superior.

Cuidado con los agujeros interrogantes, pues te conducirán a una prueba distinta.

- 0.- Debes colar la bola en los agujeros que te llevarán a la prueba correspondiente
- 1.- Tienes que romper todas las rocas para superar la prueba y acceder a otro nivel
- 2.- Tienes que ahuyentar los espíritus malignos de la selva
- 3.- Acertando las dianas podrás activar la energía de la serpiente de fuego
- 4.- Prueba tu suerte jugando a la ruleta
- 5.- Debes eliminar la plaga de pajarracos que provocan accidentes en la ciudad
- 6.- Juega una partida de baloncesto y gana al equipo contrario
- 7.- Hay una invasión de ratones que debes detener
- 8.- La rana de la laguna está hambrienta, dale de comer
- 9.- La sorpresa está servida

EQUIPO POSITIVE

Programa	Toni Freixanet
Rutinas Galácticas	Alien Chip
Gráficos	Dr. Pepe Samba
Música	Alberto Sampler
Ilustración	Ramón Boix
Grafismo	IND. DESING
Coordinación y Alucinación	Mago Darling

TECLAS DEFINIDAS

Mando Derecho	P
Mando Izquierdo	Q
Golpear Derecha	Ò
Golpear Izquierda	W
Lanzar Bola ..	ESPACIO
Interrumpir juego	G

CARGAR AMSTRAD

Teclear CONTROL y ENTER
de forma simultánea

Pulsar PLAY en el cassette

KFR. scp garantiza todos sus productos de cualquier fallo o defecto de fabricación, grabación o carga. Por favor, lea con atención las instrucciones de carga. Si por algún motivo tiene dificultad en hacer funcionar el programa y cree que el producto es defectuoso, devuélvalo directamente a KFR.

AMSTRAD -FASE I

NOMBRE

EDAD

DIRECCION

POBLACION

PROVINCIA

TELEFONO

UN ATARI ESTA EN JUEGO

Rellena el cuestionario al dorso, recórtalo y envíánoslo. Sorteamos un ATARI 520 ST con monitor en COLOR entre todas las tarjetas que nos llegen antes del día 14 de julio de 1989.

SUERTE

**KFR - Apartado de correos
31007 BARCELONA**

1.- Que ordenador te gustaría tener

2.- Que tipo de juego prefieres
(marca una sola opción)

AVVENTURAS

ARCADE

3.- Donde sueles comprar los juegos
EN GRANDES ALMACENES

EN TIENDAS

POR CORREO

4.- Cuantos juegos sueles comprar en
un mes de 1 a 3

de 3 a 6

más de 6

5.- Que valoras más de un juego
(marca una sola opción)

ADICCION

GRAFICOS

ORIGINALIDAD

6.- Como conociste este juego

EN REVISTAS

POR UN AMIGO

EN LA TIENDA

7.- Puntua este juego del 1 al 10

ADICCION

GRAFICOS

MUSICA

ORIGINALIDAD

*Queda prohibida la reproducción, transmisión o préstamo de
este programa sin autorización expresa escrita de KFR. scp.*

Copyright 1989 KFR 

POSITIVE es una marca registrada de KFR scp.

Dirección KFR - Ronda de San Pedro 23

Teléfono: 318 05 48 Barcelona

B 8771 89